

## ■安全情報

### 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

### そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

### ■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店が製造会社にお問い合わせください。

### ■CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低315KB以上の空き容量が必要です。


INTRODUCTION .....	1
GAME CONTROLS .....	3
MENU OPTIONS .....	4
MAP, PROFILE, GARAGE, OPTION, PLAY ONLINE .....	4
PLAYER CAREER .....	7
RACE EXPERIENCE .....	8
FREE RIDE AND EXPLORATION .....	9
CHALLENGES .....	10
GPS .....	11
VEHICLE METER .....	11
VEHICLES .....	12
CONNECT TO XBOX LIVE .....	13
MULTIPLAYER .....	14
RACE EDITOR .....	15
CREDITS .....	17

本ゲーム内で使用されているフォントは株式会社フォントワークス様のフォントを使用させて頂いております

CONTENTS







地球温暖化が  
激しく  
進んだことで  
広大な地域が荒廃し、  
立ち入り禁止と  
なっている  
「もう一つの現在」がある  
アメリカ。  
津波の直撃で  
破壊された海岸線、  
山火事に  
焼きつくされた  
森林地帯、

## 予想もつかない 天候の変化が 生み出すゲリラ嵐と竜巻が 国中を荒れ狂う

人々は混乱を極めた地域から脱出し、クリーンな代替エネルギー源を使った地球に優しい暮らしができる新しい都市へと移っていった。環境への配慮が大切だと身に染みて知った新しい社会では、ガソリンのような化石燃料の使用は敬遠された。

しかし、昔からの習慣はそう簡単には変わらない。アドレナリンを全開にする極限スポーツが新たに生みだされ、無人となった地域はプレイヤーの恰好の舞台となった。

ガソリンをガブ飲みする改造車をガレージでチューニングしたプレイヤーたちは、見捨てられた危険な地帯を席卷し、アンダーグラウンドリーグを勝ち抜くことで、自分の名前を全米に轟かせようと競い合う。タンクいっぱいに積んだ燃料を燃やし、何千マイルにも広がる地上で最も手強い無人の荒野を駆け抜けて…。レーザーたちは、目の前に続く道に、立ちはだかる自然に、そしてお互いに打ち勝つため戦い始める。



# GAME CONTROLS

## Xbox 360® コントローラー

デフォルトのコントローラー設定は次の通りです。コントローラーの設定はオプションメニューで選択できます。



# MENU OPTIONS

メインメニューを開くと、次の項目にアクセスできます。



## MAP(マップ)

レースの舞台となる広大なウェイストランドを地域ごとに分けて表示します。アンロックされた地域へズームインすると、何かがあるポイントが表示されます。また、ヘリポートへ直接移動することもできます。キャリアレースに勝利して所定の数だけスターを集めると、ロックされた地域をアンロックできます。特定の場所を GPS ターゲットに設定するには **Y** ボタンを押します。マップ画面では、各地域のレース進行状況も簡単に表示させることができます。

左スティックを動かすとマップをスクロールできます。**LB** を押すとズームアウト、**RT** を押すとズームイン表示します。ヘリポートにカーソルをあてて **A** ボタンを押すと、そのヘリポートへ直接移動できます。



## PROFILE (プロフィール)

プロフィール画面では、各地で行われたレースの状況の記録を表示できます。また、これまでに達成したクールな実績もレビューできます。

## GARAGE (ガレージ)

ガレージでは、乗っているマシンをストックしているマシンと自由に交換できます。必要な FUEL の量は、新しいマシンのコストの下に表示されます。マシンを乗り換える時には、決定する前にそのマシンの特性をよく検討して最適なものを選びましょう。

ガレージでは、マシンの外見を変更することもできます。レース中にスペシャルなカラーリングを手に入れてカスタマイズすることも可能です。

## DRIVER (ドライバー)

頭、胴体、脚部分の装備や肌の色などを変更してドライバーの外見をカスタマイズできます。

## OPTION (オプション)

お使いのテレビやスピーカーに合わせてゲームの設定を変更します。

## PLAY ONLINE (オンラインプレイ)

オンラインプレイでは、他のプレイヤーと一緒に FUEL の広大なマップで遊べるフリーライドが楽しめます。また、キャリアレースを立ち上げて招待したフレンドに参加してもらうこともできます。



5



6



# PLAYER CAREER

FUEL では、史上最大の面積を持つ舞台でレースを行います。14,400 km<sup>2</sup> (5,000 平方マイル) にも広がる舞台は、衛星画像を元に細部まで作り込まれており、視界距離は前代未聞の 40km に設定。北アメリカの大地が見せるさまざまな表情に出会うことになるでしょう。

新しくゲームを始めると、プレイヤーはかつては美しかったであろう廃墟の側に出現します。そして、廃墟をたまり場にしているレーサーグループとの出会いを皮切りに、あなたは FUEL のレーススターの座へと登っていくことになります。

廃墟のある地域は、これから駆けめぐることになる世界のほんのスタート地点にすぎません。訪れたことのある各地域には、キャリアやフリーライドで簡単に戻ることができます。

新しい地域に到着すると、その地域で参戦可能なキャリアレースを見ることができます。レースを開始する際にメダルを選択することで難易度を調節できます。難易度の低いメダルを選べばレースは簡単になりますが、1 位を勝ち取っても獲得できるスターの数は少なくなります。どの難易度のメダルを選んだ場合でも、ランキングが 1 位でなければ勝利とは見なされません。十分な数のスターをゲットすると、先の地域でのキャリアイベントに参加できるようになります。

# RACE EXPERIENCE



FUEL では、変化に富んだ地形に加えてレース中のさまざまなエクスペリエンスを楽しむことができます。マッスルカーで山を下るときも、タイトなコースを四輪バイクで制するときも、それなりのドライブスキルと生き残るための勇気が必要です。

各レースにはスタートとゴールのポイントが設定されています。途中でチェックポイントが設けられているものもあります。スタートから出発してゴールへたどり着くことがレースの目的です。

画面上に表示されるミニマップには各オブジェティブの位置や路面の種類が表示されます。オフロードや舗装路など、マシンによって得意な路面は異なっているので路面の種類を知っておくと走行を有利に進めることができます。

ライバルたちよりも有利に立つために、多少危険でもショートカットを取りたい場合もあるでしょう。しかし FUEL の広大な地形では、ショートカットをしたためにトラブルに出くわすこともあります。もしも困った事態に陥ったとき、リスタートをしたくない場合は、**Y** ボタンを押すことでセーフポイントからレースを再開できます。



FUEL の広大な世界はキャリアでのレース中にも垣間見ることができますが、その素晴らしさの本領が発揮されるのはフリーライドでじっくりと探索して回る時です。フリーライド中、レースの舞台に散りばめられた色々な「発見」と出会うことができます。ボーナスアイテムもどこかに隠されています。以下は、フリーライドで見つけられるものです。

## レースキャンプ

— その地域でのアクティビティの中継地点となる場所です。発見したキャリアレースやチャレンジレースの開始地点になります。所定の数のスターを獲得することにより、新しいキャンプがアンロックされます。

## チャレンジレース

— チャレンジは数種類も豊富にあり、より多くの FUEL を獲得するにはうってつけです。

## デザイン

— 荒野となった北米大陸は、多くの FUEL チャレンジャーの墓場という一面も持っています。

チャレンジャーたちが打ち捨てたマシンを見つけて破壊すると、自分のマシンに使える新しいデザインをゲットできます。

## ビスタポイント

— たとえ荒れ果てても大自然は美しい姿をのぞかせてくれます。各地域に設定されているビスタポイントを見つけて、世界が見せてくれる素晴らしい光景を集めましょう。

## ヘリポート

— ヘリポートがあるゾーンをアンロックすると、これまでに訪れた場所に簡単にアクセスできるようになり、わざわざマシンを運転していく必要がなくなります。

# CHALLENGES

キャリアレースとは別に、「ドライブスキル」を試し、FUEL を稼ぐために用意されているのがチャレンジレースです。チャレンジには、次のようなレースが用意されています。

## タイムリミットラン

— 割り当てられた時間内にマーカーへたどり着くように走ります。

## ヘリコプターチェイス

— 地形を活用してヘリコプターよりも先にゴールへ到着します。

## デストロイチェイス

— 敵を見つけたして破壊します。

## レイド

— 道なき道を爆走します！

## ブリッツ

— ギリギリの制限時間内に次のオブジェクトに到達します。

## ノックアウト

— 各マーカーを通過することに最後尾のレーサーがレースから追放されます。

## 耐久レース

— あなたの耐久力とスキルが極限まで試されます。





## GPS

レース中の役立つ情報として、次のオブジェクトへのルートが画面に3D表示されます。このオブジェクトはチェックポイントやゴールラインを示しますが、マップに隠されたオブジェクトなどの場合もあります。GPSが表示するのは単なる推奨ルートです。FUELの熟練レーサーならば、まず間違いなく自分自身で道を探して進みたくことでしょう。GPSの表示/非表示は、**B** ボタンを押すといつでも切り替えられます。

## VEHICLE METER



### ① スピードメーター

現在のスピードを表します。

### ② 走行メーター

今までゲーム内で走った総走行距離を表します。

### ③ ダメージメーター

プレイヤーが現在操作している乗り物のダメージの度合いが分ります。針が右に振れるほどダメージは増加していきます。

## VEHICLES

FUELでは、プレイヤーが使えるマシンが70種類以上用意されています。そのどれもが固有の特性と性能を備えています。マシンの交換は、ボースメニューからGARAGEにアクセスすればいつでも行えます。十分なFUELをゲットしていれば、新しいマシンを購入することもできます。

レース中に遭遇するチャレンジに迅速に対処するため、各種マシンをいつでも使えるように用意しておくことが勝利への鍵です。たとえば、オフロード・バイクは小回りがきき悪路が続く地形には有利ですが、長い舗装路でパワフルな大型マシンと競争するには少々力不足です。

どのマシンを使うか決める時には次の性能を検討して最適なものを選びましょう。

### スピード

— そのマシンがもっとも得意な路面上での最高速度に関係します。

### アクセル

— いかに素早く加速できるかを示します。

### グリップ

— グリップが弱いほど車体のコントロールにはプレイヤーのスキルが要求されます。

### ブレーキ

— 走行状態から停止するまでの素早さを意味します。危険な障害物に出くわした時に、手前スレスレで止まれるかどうかを決定する値です。

### 耐久性

— ダメージに対するマシンの耐久性を示します。

### アスファルト

— 舗装されている路面への適正度を示します。

### オフロード

— 路面以外を走る際の適正度を示します。



# XBOX LIVE

Xbox LIVE は、いつでも好きなきときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です\*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます\*。

さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます\*。

\* 各ゲームにより対応機能は異なります。

## オンライン接続

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

## 保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリー タイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

# MULTIPLAYER

インターネットへの接続環境と Xbox LIVE のゴールドアカウントがあれば、FUEL 世界の隅々までレースや探索で楽しむことができます。

オンラインのフリーライドに参加すると、メインの舞台となる地域からスタートし、他のプレイヤーたちと一緒に FUEL の世界を探索できます。Xbox 360 ヘッドセットをお持ちの場合、探索中に他のプレイヤーと出会った時にコミュニケーションを取ることができます。

すべてのキャリアレースは、マルチプレイヤーで遊ぶことができます。  
カスタムレースも  
フレンドと一緒に  
オンラインで遊ぶことができます。





# RACE EDITOR

ウェストランドでお気に入りの場所を見つけたら、そこにあなたのカスタムレースを作成することができます。カスタムレースが出来上がったら、フレンドを招待して一緒にレースをしてみましょう。レースエディターにはたくさんのオプションが用意されており、世界に一つだけのカスタムレースを作り出して楽しむことができます。

まずは、スタートとゴールのポイントを決めてレースのコースを設定します。途中のチェックポイントを追加することもできます。FUELレースを作成するためのメニューは以下の通りです。

## **CREATE NEW RACE :**

作成したレースは自動的に連番を付けてセーブされます。

## **EDIT RACE :**

これまでに作成したレースを編集します。

## **DELETE RACE :**

これまでに作成したレースを削除します。

## **TRY RACE :**

作成したコースとレースを試走します。

作成したカスタムレースのレースモードは自動的に選択されます。

気象条件や時刻、周回数、オンラインセッションの作成時に決められます。

フレンドとオンラインでプレイする場合は、あらかじめ10レース分までプリセットできます。



# CREDITS

## ASOBO STUDIO

### ASOBO STUDIO

**Studio Direction**  
Sebastian Wloch  
David Dedeine

**Executive Production**  
Brice Davin

**Online & Versioning Production**  
Benoit Foucque

**Vehicle Production**  
Fabrice Chaland  
Brice Davin

**Game Design**  
David Dedeine  
Pascal 'Pako' Saingre  
Sylvain Billaud  
Frederic Oughdenitz

**Race Design**  
Pascal 'Pako' Saingre  
Romain Biehl  
Remy Girardey  
Antoine Bonnet  
Cedric Rousseau  
Olivier Ponsonnnet

**Vehicle Handling Design**  
Sylvain Billaud  
Damien Cuzacq  
Pierre Granier  
Jonathan Deroy  
Antonin Concy

### ART TEAM

**Art Direction**  
Patrice Bourconcie

**Environnement Art Direction**  
Patrice Bourconcie

**Vehicle Art Direction**  
Stephane Huquet

**Race Modeling**  
Cedric Rousseau  
Olivier Ponsonnnet  
Pascal 'Pako' Saingre  
Romain Biehl  
Remy Girardey  
Antoine Bonnet

**Pilot & World Animation**  
Andreas Nick

**Object Modeling**  
Yann Mathiot  
Fabrice Picou  
Cedric Rousseau  
Olivier Ponsonnnet

**Vehicle Integration**  
Kevin Dartoy  
Julien Elol

**Vehicle Design**  
Arthur NGuyen

**Liveries Design**  
Bruno Grange-Cossou  
Christophe Bastin  
Quentin Chauvet  
Gueneael Masse

### Interface Design

Jordi Guardiola  
Gueneael Masse

### PROGRAMMING TEAM

**Technical Direction**  
Alain Guyet  
Sebastian Wloch

**Game Engine Programming**  
Nicolas Becavin  
Alain Guyet  
Sebastian Wloch  
Raphael Mary  
Cedric Arnaud  
Pablo Marquez  
Scott Comber  
Florent Tournade

**Game Programming**  
Sebastian Wloch  
Nicolas 'Conex' Coquard  
Philippe Rivallion  
Alain Le Guirec  
Benoit Marchand  
Mickael Valensi  
Nicolas Audren  
Martial Bossard

### QA TEAM

**QA Lead Test**  
Stephane Brosseau

**QA Main Test**  
Frederic Catusse

**QA Test**  
Vincent Bieri  
Julie Fetis  
Mathieu Martin y Pascual  
Smith Nhotprada  
Alexandre Bergerat

### ADMINISTRATIVE TEAM

**Assistant Direction**  
Sophie Dosiere  
Julie Regentarte

**System Administration**  
Samuel Leal  
Damien Morel

**Administrative Intern**  
Killian Querre

**INDEPENDENT CONTRACTORS**

**3D Artists**  
Hugo Palasie  
Arnaud Servouze

### SPECIAL THANKS

**Other members of ASOBO STUDIO**

Damien Bentayou  
Marc-Antoine Bernard-Brunel  
Nicolas Bolnot  
Olivier Camone  
Jeremie Carvin  
Patrice Cassignard

Nicolas Castaing  
Vincent Cazals  
Mathieu Challou  
Xavier Courauou  
Olivier Expert  
Julien Guerin  
Audrey Legeal  
Frederick Malletet  
Franck Manon  
Ralph Musti  
Damien Papet  
Thierry Puginier  
Christophe Rautou  
Clement Sejourne  
Lan Chi Tran  
Thomas Coleno

**Our family members and all the ASOBO new babies:**  
Billie  
Eleonore  
Mathis  
Gaspard  
Swann  
Zelie

### BETOMORROW

**Online Programming**  
Mathieu Deletrain  
Guillaume Moraine

### 3D CREATION STUDIO

**Producer**  
Chris Morland

**Art Director / Lead Artist**  
Steve Donovan

**3D Artists**  
Chris McNeill  
Dan Burns  
Danny Hanwell  
Rob Lancaster  
Steve Hatchard

### LA PLANETE ROUGE

**Recording and Sound Design**  
Leo Pouget  
Gery Montet

**Music Production**  
Lionel Payet Pigeon  
Robert Benzinthem

**Vehicle Make-up**  
Etienne Casabolo

**KEUTHEN.NET**

**Online Consultants**  
Marco Keuthen  
Carsten Orthbandt

**Additional Online Consultant**  
Franck Maestre

**Art Directors**  
S. Jamieson  
N. Ni

**Lead Artist**  
C. Zhang

### Artists

YN. Wang  
Z.J. Wang  
W. Li  
Z.R. Wu  
J. Wang  
Q. Zhao  
J.J. Sheng  
S. Zhang

### 24SEVEN3D

**Art Director**  
Bogdan Ilesiu

**3D Artists**  
Andrei Szasz  
Victor Tero-Vescan

**Texture Artist**  
Dan Bojan

### ARTEFACTS STUDIO

**Chief Executive Officer**  
Bruno Chabanel

**Producer**  
Cindy Gasparini

**Software Engineer**  
Jean-Noel Dhooge

**Lead Artists**  
Emmanuel Aubert  
Lionel Billault

**3D Artists**  
Alain Jezeque  
Alex Ronco  
Jean Christophe Garrido  
Frederic Bousquet  
Fred Vittard

**Chief Financial Officer**  
David Leneveu

### LA PLANETE ROUGE

**Recording and Sound Design**  
Leo Pouget  
Gery Montet

**Music Production**  
Lionel Payet Pigeon  
Robert Benzinthem

**Vehicle Make-up**  
Etienne Casabolo

**KEUTHEN.NET**

**Online Consultants**  
Marco Keuthen  
Carsten Orthbandt

**Additional Online Consultant**  
Franck Maestre

**Art Directors**  
S. Jamieson  
N. Ni

**Lead Artist**  
C. Zhang

## CODEMASTERS

### PRODUCT DEVELOPMENT

**Executive Producer**  
Dave Brickley

**Design Consultant**  
Jason Wakelam

**QA General Manager**  
Eddy Di Luccio

**Functional QA Manager**  
Danny Bellard

**QA Team Leader**  
Paul Baber

**QA Senior Technician**  
Neil Atkinson  
Ricky O'Toole  
Edward Copland

**QA Technicians**  
Akulia Iliesia  
Alex Hill  
Andreas Haggman  
Andrew Auckland  
Antonio Altilla  
Chris Armstrong  
Chris Longden  
Darren Keig  
David Bishop  
Greg Prymachuk  
James Mohamed  
Joe Smith  
Mike Pickton  
Richard Harrison  
Richard Kadow  
Richard Peters  
Richard Robertson  
Shaun Moffat  
Zi Peters

**Compliance & Code Security Manager**  
Gary Cody

**Compliance Leads**  
Neil Martin  
Richard Pickering  
Gurshawn Sunana

**Compliance Technicians**  
Neil McCabe  
Michael Hill  
Manish Panchmatia  
Gurtejbir Mangat  
Andrew Laird

**QA Online Manager**  
Jonathan Treacy

**QA Online Senior QA Technicians**  
Michael Wood  
Robert Young

**QA Online Technicians**  
Alastair Bowers  
Andrew French  
Andrew Morris  
Andrew Partidge  
Anthony Moore  
Daniel Wright  
Edward Rothwell  
Gurpreet Singh  
Harjeet Marwaha  
James Hopkins  
John McHally  
Matthew Leach  
Matthew Hall  
Owen Parry  
Paul Sinden  
Simon Tapley  
Sukhdeep Thandi

**Central Brand & Marketing**  
Edd Newby-Robson - Brand Manager  
Alex Bertie - VP Brand & Marketing  
Barry Jafarato - St. VP Brand  
Lizzie Wilding - Director  
Digital Marketing  
Joe McEwan - Online Marketing Manager  
George Williams - Global Community Manager  
Ian Webster - UK Community Manager

**Creative Services**  
Peter Matthews - Director  
Creative Services  
Wesley Strange - Traffic Manager  
Dave Alcock - St. Graphic Designer  
Barry Cheney - Graphic Designer  
Andy Hack - Artworker  
Joanne Rose - Artworker  
Sam Hutton-Brown - St. Video Editor  
Philip Roberts - Video Editor  
Rob Lucas - Video Assistant

**Localisation**  
Daniel Schaeffers - Localisation Manager  
Geoffrey Leysour de Rohello - Assistant Localisation Manager

**Legal & Licensing**  
Julian Ward - Director, Business Affairs  
Simon Moynihan - Lawyer  
Peter Hansen-Chambers - Licensing Executive

**Regional Marketing**  
Brad Schlachter - St. Director, Marketing (North America)  
Mike Hendriksen - Marketing Manager (Benelux)  
Sherina Khaldi - Product Manager (France)  
Renaud Tasset - Marketing Manager (France)  
Clara Ramirez de Arellano - Marketing Manager (Spain)  
Matthias Mirbach - Product Manager (Germany)  
Hal Barnes - Director, Distributor Territories (ROW)

**PR COMMUNICATIONS**

**Central & UK**  
Richard Eddy, Director, Communication  
Pete Webber, Communications Executive  
Adrian Lawton, Communications Manager

**International:**  
Lilitt Baron (U.S.)  
Jerome Firon (France)  
Mike Hendriksen (Benelux)  
Matthias Mirbach (Germany)

**Special Thanks**  
Andrew Grier

**UNKLE 'Burn My Shadow'**

(I Astbury, J Lavelle, R File, C Goss)

Vocals  
Guitars  
Bass  
Drums  
Synths  
Piano  
Backing Vocals  
Bells

Produced by  
Richard File, Chris Allen, James Book  
Richard File, James Book  
James Book  
Rx Studios for Topsecret Productions  
Chris Allen  
J. Sounds  
Howie Weinberg  
Masterdisk Studios

Published by Copyright control, Baby Cole Music (ASCAP) (administered by Wixen Music Publishing, Inc.),  
Courtesy of Surrender All Limited. All Rights Reserved Used By Permission.



# NOTES

